

Анотація дисципліни

Назва: КРЕАТИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ.

Лектор: Борисенко Катерина Борисівна, кандидат педагогічних наук, доцент.
Освітній рівень, спеціальність та програма: перший (бакалаврський) рівень вищої освіти.

Курс, семестр: 4 курс, 8 семестр.

Загальна кількість академічних годин: 90 годин.

Кількість кредитів: 3 кредити ECTS.

Попередні умови для вивчення: володіння базовими поняттями з педагогіки, методики викладання та початковими навичками використання інформаційно-комунікаційних технологій.

Опис дисципліни: метою навчальної дисципліни є оволодіння студентами теоретичними основами креативної професійної діяльності, сутністю креативних технологій навчання, їх розмаїттям та методикою застосування у професійно-педагогічній діяльності, а також набуття відповідних фахових компетентностей. Курс спрямований на розвиток творчого педагогічного мислення, здатності до аналізу педагогічних явищ і процесів та формування практичного досвіду розробки й упровадження інноваційних технологій в освітнє середовище.

Основні завдання вивчення дисципліни:

- 1) засвоєння сутності креативної педагогічної діяльності та науково-теоретичних підходів до розробки креативних технологій навчання;
- 2) опанування методикою застосування різноманітних креативних, інтерактивних та цифрових технологій у навчальному процесі;
- 3) формування навичок використання технологій гейміфікації, ситуатійного навчання (кейс-методів) та проєктного навчання;
- 4) розвиток умінь керувати навчальними й розвивальними проєктами та спрямовувати здобувачів освіти на досягнення високих результатів;
- 5) формування здатності інтегрувати сучасне спеціалізоване програмне забезпечення та цифрові інструменти в освітнє середовище.

Зміст дисципліни (Основні теми та розділи):

Тема 1. Креативні технології як наукова категорія.

Тема 2. Заклад освіти як педагогічна система.

Тема 3. Науково-теоретичні підходи вітчизняних педагогів до розробки креативних технологій навчання.

Тема 4. Зарубіжний досвід креативної освітньої діяльності.

Тема 5. Креативні технології навчання на практичних та лекційних заняттях.

Тема 6. Технологія гейміфікації в освіті.

Тема 7. Проектна технологія.

Тема 8. Технологія ситуаційного навчання (кейс-метод).

Тема 9. Впровадження цифрових технологій у навчальний процес.

Тема 10. Інтерактивна технологія навчання.

Форми та методи навчання: використовуються словесні (бесіди, лекції-дискусії), наочні (демонстрація, мультимедійні презентації) та практично-дослідницькі методи (проектні завдання, ситуаційні вправи, розробка інтерактивних навчальних матеріалів). Навчальний процес та консультації здійснюються як очно (в безпечному просторі університету), так і в дистанційній формі із застосуванням платформ Google Meet, Zoom, LMS Moodle, Office365 та електронної пошти.

Форми організації контролю знань, система оцінювання: оцінювання є комбінацією поточного контролю та підсумкового заліку. Загальна підсумкова сума становить 100 балів, з яких 60 балів складає поточний контроль (активність на практичних заняттях, виконання проектних та індивідуальних практичних завдань, тестування). Підсумковий контроль у формі заліку складає 40 балів.

Навчально-методичне забезпечення: робоча програма навчальної дисципліни, навчально-методичний комплекс у середовищі Moodle / Office365, презентаційні матеріали, методичні вказівки до виконання практичних і самостійних робіт, банк кейсів та тестових завдань.

Мова викладання: українська.

Список рекомендованої літератури:

1. Пометун О. І. Енциклопедія інтерактивного навчання. Київ, 2014. 95 с.
2. Сисоєва С. О. Основи педагогічної творчості: підручник. Київ: Міленіум, 2006. 344 с.
3. Романовський О. Г., Пономарьов О. С. Педагогіка успіху. Харків: НТУ «ХПІ», 2012. 304 с.
4. Key Methods in Geography / Ed. by Nicholas Clifford, Shaun French and Gill Valentine. SAGE Publications, 2010. 569 p.